

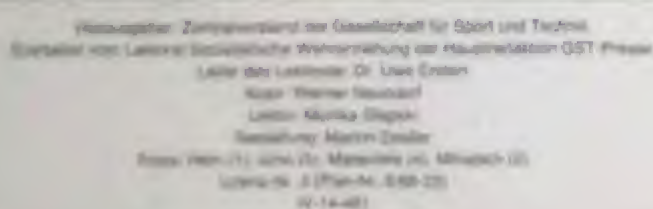
# GST

A woman with long brown hair, wearing a blue long-sleeved shirt and dark pants, is shown from the waist up. She is wearing a yellow bib with the number 7 on it. She is holding a black handgun in her right hand. She is standing outdoors in a grassy area with trees in the background. The word "GST" is written in large red letters at the top of the image.

Geländelauf, die Hindernis-  
 stafette und das Schützen-  
 duell.  
 Damit ist schon die Art des  
 Mehrkampfes charakteri-  
 siert. Und da es sich beim  
 Geländelauf nicht um ein  
 Sprinten im Oval eines  
 Stadions, sondern um  
 einen Ausdauerlauf im  
 Gelände handelt, die Hin-  
 dernisse bei der Stafette  
 dem militärischen Bereich  
 entliehen wurden und das  
 Schützenduell Schnellig-  
 keit und Treffsicherheit  
 gleichzeitig bedingen, ist  
 auch das „Militärische“  
 des Begriffs grob erläutert.  
 Militärischer Mehrkampf ist  
 ein Sport für junge Leute  
 und für solche, die jung  
 bleiben wollen. Wer das  
 14. Lebensjahr erreicht  
 hat, kann als GST-Mitglied  
 im Verband der Militär-  
 schen Mehrkämpfer der  
 DDR starten, dabei bis auf  
 das Siegerpodest eines  
 DDR-Meisters steigen und

## A photograph showing three young men in the foreground, leaning forward and pulling on a rope, likely participating in a tug-of-war competition. They are wearing dark jackets and pants. In the background, a crowd of spectators is visible on a grassy field under a clear sky. The text 'Mehrkampf mit!' is overlaid in large red letters at the bottom.

Wettkämpfen teilnehmen. Wenn künftige Wehrpflichtige mitmachen, haben sie auch später in der NVA die Nase vorn. Beteiligen sich Schüler und Lehninge an dieser Wehrsportart, schätzen sie sich selbst Erfolge des Erfolges. Sind Studenten mit von der Partie, dann sind sie auch fit. Mehrkampf mit!





# Über Stock und über Stein



★ Beim Geländelauf geht es im wahrsten Sinne des Wortes über Stock und über Stein. Je nach Altersklasse beträgt die Streckenführung 1500 m bis 3000 m. Unterwegs wird mit dem KK-Gewehr auf Klappscheiben geschossen, und das auf 50 m Entfernung. Wird eine Scheibe nicht getroffen, ist eine Strafrunde von 100 m fällig. Bei einem weiteren Kontrollpunkt hat der Wettkämpfer eine Übungshandgranate zu werfen. Die geforderte Weite ist von der Altersklasse abhängig. Für die weibliche Jugend und für die Frauen beträgt sie 20 m, für die männliche Jugend B 30 m, für die Jugend A 35 m, für die Junioren 40 m und für die Senioren 45 m. Eine Mannschaft besteht aus vier Wettkämpfern. Die Wettkampfbekleidung muß Knie und Ellenbogen bedecken. Das Schuhwerk ist beliebig. Spikes dürfen es allerdings nicht sein, doch was will man damit auch im Gelände? ★



## Lauf mit Hindernissen



★ Rund geht es wiederum in des Wortes wahrer Bedeutung bei der Hindernisstafette. Ein Kurs von 400 bis 500 m hält allerlei Tücken bereit. Da geht es im Grätschsprung über einen Bock, dann über die Eskaladierwand und über eine Wippe. Ein sogenanntes Fenster ist zu durchkriechen, über eine Hürde zu springen und eine Munitionskiste zu trans-

portieren. Anschließend müssen die Wettkämpfer durch ein Kriechhindernis, wobei den Damen dieses erspart bleibt, ebenso der Grätschsprung, die Eskaladierwand und der Transport der Munitionskiste. Danach ist Treffsicherheit beim Schießen mit dem Luftgewehr gefragt, sonst gibt es Strafrunden. Nach dem Wurf einer Übungshandgranate werden

ein Querbalken und ein 2 m breiter Graben übersprungen. Ein Schwebebalken ist dann das letzte Hindernis. An einer Trage warten die beiden ersten Wettkämpfer auf ihren dritten Mann, der ja zu einer Mannschaft gehört. Ihn müssen sie durch das Ziel tragen. Im Laufschritt, versteht sich, denn erst im Ziel wird die Zeit gestoppt. ★



★ Ein Schützenduell hat durchaus etwas mit Duellieren im althergebrachten Sinne zu tun. Hier kommt es auf schnelles und treffsicheres Schießen mit dem KK-Gewehr auf Klappscheiben an. Jeweils drei Wettkämpfer aus einer Mannschaft treten gegen eine andere Mannschaft an. Es beginnt mit einem 25-m- bis 50-m-Lauf zur Feuerlinie. Dann ist auf die drei 50 m entfernten Scheiben vor der Gegenmannschaft zu schießen. Die Schußbahnen kreuzen sich also. Jeder Schütze hat drei Patronen. Die Mannschaft, die zuerst die gegnerischen Scheiben getroffen hat, ist Sieger. So einfach ist das, aber äußerst spannend. ★